SUNSOFT®

for the Nintendo Entertainment System™

NES-B4-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

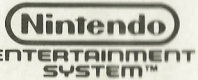
BATMAN™

INSTRUCTION MANUAL

SUNSOFT

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

THANK YOU

Thank You . . . for purchasing the SUNSOFT "BATMAN™" Game Pak.

Please read this instruction booklet carefully **before** starting to play the game. In doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Be sure to keep these instructions in a safe place.

PRECAUTIONS

Be sure to turn the power OFF before inserting the game pak or removing it from the unit.
This is a high-tech instrument. Do not store it in an area subject to extreme hot or cold temperatures. Never drop it, bump it or attempt to take it apart.
Avoid touching the connectors. Do not allow them to get wet or dirty. Doing so will damage the unit.

CONTENTS

	Page
Game Story	2
Summary of Objectives	3
Game Play Operation	4
Inter-Stage Demonstrations	5
Stages 1-5	6-8
Enemies	9&10
Bosses	11&12
Weapons	13
Bat Items	14
Batman's Movements	15
On Screen Display	16
Batman's Power Life	17

GAME STORY

The citizens of GOTHAM CITY™ are busy planning the city's 200th Anniversary Festival, but there is not much to celebrate. Crime and violence rule the city.

The only man who can free the city from THE JOKER'S™ evil clutches is the one and only — BATMAN™!

With your help, the CAPED CRUSADER™ can defeat THE JOKER and save the good people of GOTHAM CITY. BATMAN is armed with special weapons and acrobatic strength. He must destroy 15 different types of enemies and 5 Bosses, while traveling through 5 stages.

Finally, BATMAN comes face-to-face with THE JOKER! But who will prevail? It's up to you!

SUMMARY OF OBJECTIVES

Stage 1: GOTHAM CITY

- Main Street
- High-Rise Buildings
- Front of City Hall
- Defeat Killer Moth

Inter-Stage Demonstration

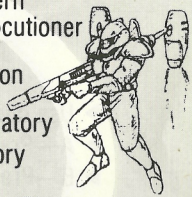
Stage 2: AXIS Chemical Factory

- Liquid Waste Floor
- Spark Floor
- Conveyer-Belt Floor
- Nerve Center
- Defeat the Machine Intelligence System

Inter-Stage Demonstration

Stage 3: Underground Conduit

- Underground Conduit I
- Underground Conduit II
- Underground Cavern
- Defeat The Electrocutioner



Inter-Stage Demonstration

Stage 4: Ruins of Laboratory

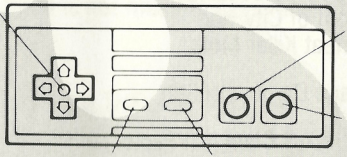
- Research Laboratory
- Storage Room
- Thermal Processing Plant
- Destroy the Dual-Container Alarm

Inter-Stage Demonstration

Stage 5: Cathedral

- Stairway
- Belltower
- Defeat Firebug
- Final Battlefield of BATMAN and THE JOKER

GAME PLAY OPERATION



- Use controller 1 only
- A—Press to jump
- B—Press to attack/shoot
- Start—Press to select a weapon of preference (but only when optional weapons are available)
- Select—Press to pause and show the score in the upper left of the screen
- Joystick
  1. Press sideways to move BATMAN left and right
  2. Press down to make BATMAN kneel
  3. No action follows by pressing up

INTER-STAGE DEMONSTRATIONS

Game-Play introductory demonstrations are shown before each of the five stages. The demonstrations are designed to familiarize you with the stage you are about to play.

STAGE 1

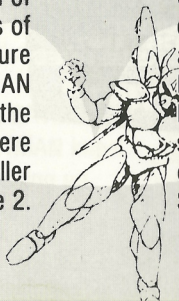
GOTHAM CITY

BATMAN begins his adventure in GOTHAM CITY. As he investigates the "DDID" Nerve Gas Scandal, BATMAN travels through the dark, deserted main street. In the second area he encounters a shopping mall background with skyscrapers at the bottom. There is no sign of life, only the steel skeletons of buildings and the steel structure of a freeway. Finally, BATMAN reaches City Hall, located in the center of GOTHAM CITY, where he must defeat the boss, Killer Moth, to enter Stage 2.

STAGE 2

AXIS CHEMICAL FACTORY

THE JOKER'S hideout, the AXIS Chemical Factory, is BATMAN'S next challenge. Here, he must cross a Liquid Waste Floor, the plant for processing chemical waste; the Spark Floor, equipped with operational panels of power for the entire factory; the Conveyer-Belt Floor, where chemical materials are refined; and finally the Nerve Center, the Boss of Stage 2. In this area, BATMAN must out-smart security traps and destroy the entire MACHINE INTELLIGENCE SYSTEM.



STAGE 3

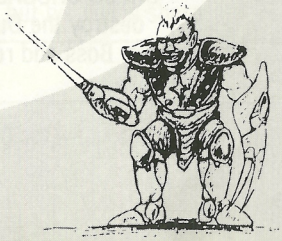
UNDERGROUND CONDUIT

Even though BATMAN successfully destroyed the Chemical Factory, he is caught in a trap and dropped into an underground conduit. Underground Conduits I and II are a network of sewers connecting all of GOTHAM CITY. Here, BATMAN must find the secret exit, the underground Cavern. The water flowing through the conduits generates power for the Underground Station in the Cavern. When BATMAN finds the exit, he must defeat The Electrocutioner who is waiting, to advance to Stage 4.

STAGE 4

LABORATORY RUINS

THE JOKER'S other hideout, the Laboratory Ruins, is a contaminated, deserted laboratory. As BATMAN enters the Research Laboratory he sees an array of futuristic life samples made by genetic engineering.



STAGE 4

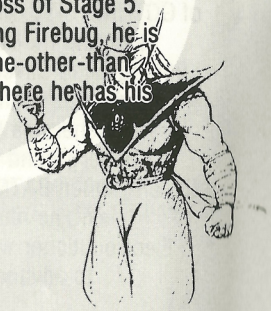
LABORATORY RUINS

The next area BATMAN searches is the storage room, an almost empty warehouse with research engineering tools and equipment, energy conduits and power driving motors. Finally, BATMAN reaches the Thermal Processing Plant where a burning hot flame is used to process waste and refuse. The CAPED CRUSADER can now destroy the Dual-Container Alarm Boss and reach his final destination.

STAGE 5

CATHEDRAL

The secret Transmitter leads BATMAN to his greatest challenge — The Cathedral. After climbing the dark narrow staircase to the Belltower, BATMAN is attacked by THE JOKER'S trusted bodyguard, Firebug, the boss of Stage 5. After eliminating Firebug, he is greeted by none-other-than THE JOKER, where he has his final battle.



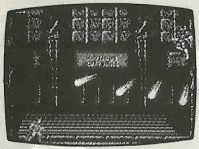
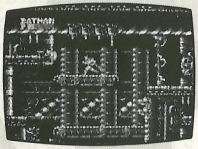
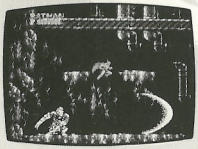
ENEMIES

	Stage	Function
Shakedown	1&2	Rush towards BATMAN
Heatwave	1-5	Shoots Fire Gun
K.G. Beast	1	Attacks with sword and "Shuriken"
The Enforcer	1	Flys with rocket back-pack and attacks with machine gun
Deadshot	1&2	He waits sitting and shoots BATMAN
Nightslayer	2&4	His movement is slow, but his nail is sharp
Maxiezeus	4	He rushes at BATMAN
Jader	3&4	JOKER made this biological weapon to jump on BATMAN

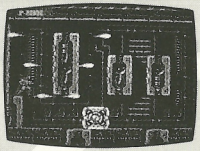
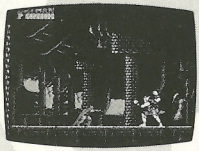
ENEMIES

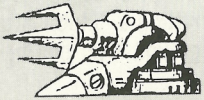
	Stage	Function
Mobile Home Mine	1-4	Moving mine
Mobile Tracker	1-5	Rushes with accelerating speed at trespasser
Javelin	2&5	Attacks with long spear
Drop Claw	2-5	It sticks to the ceiling and drops bombs
Rail Runner	4	It moves left to right on a rail and attacks
EEV	3&5	Shoots like a cannon
Gluk	2	This industrial waste is a by-product of "DDID" nerve gas

BOSSES

Stage		Boss	Function
1		Killer Moth	THE JOKER hired this assassin to attack BATMAN by shooting fireballs.
2		Machine Intelligence	3 Targets: 1. Electric current controller — when destroyed the movement stops and BATMAN can move freely over the otherwise moving pillar. 2. A cannon 3. The Nerve Center is awakened after the first two targets are defeated.
3		The Electrocutioner	This Boss is a self-electrogenic man, the strongest warrior on earth, who is capable of transmitting a "Moon Attacker" (a 10 Mega-Giga volt killer beam) out of his arm.

BOSSES

Stage		Boss	Function
4		Dual-Container Alarm	This Boss controls dual-container vehicles that can stop any intruder. In an emergency, he is programmed to trigger fire bombs.
5		Firebug	THE JOKER'S most trusted bodyguard wants revenge on BATMAN for personal reasons. BATMAN defeated his brother, so Firebug will stop at nothing to kill BATMAN. He can emit 600 million °C fireballs that will instantly dissolve anything into atomic pieces. He is definitely BATMAN'S most powerful enemy besides THE JOKER.



BATWEAPONS

BATMAN is equipped with his punch at all times. Optional weapons to win:

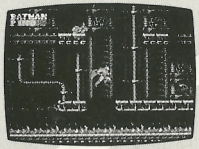
	Spear Gun	To shoot a short pointed spear at the enemies
	Batarang	Used like a boomerang, it is designed to throw at the enemy and return to BATMAN
	Dirk	To shoot in 3 split directions, to beat enemies in a broad area

BAT-ITEMS

The player can earn each of the following three items only when he/she has defeated a certain enemy.

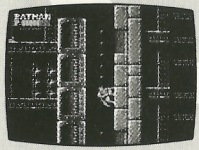
B	Bonus Item	Item adds bonus points to score
	Pellet Item	Each pellet item earns 10 additional pellets when a certain enemy is defeated — 1. This pellet is BATMAN'S common offensive source for his three option weapons 2. Without the pellet item, BATMAN cannot use his weapons 3. The pellet consumption rate varies depending on the optional weapon the player is using.
	Heart Item	Item can regenerate 1 increment of BATMAN'S Life Power (see the Life Power Meter under BATMAN'S Power Life)

BATMAN'S MOVEMENTS



Normal Jump	Tap "A" Button

BATMAN Jump	Press and hold "A" Button



Wall Jump	A special high jump! Press "A" Button while BATMAN is in the midst of a normal jump and in contact with a wall

ON SCREEN DISPLAY

1. A double-row game-play indicator is provided at the upper left of the screen.

2. The Indicator shows:

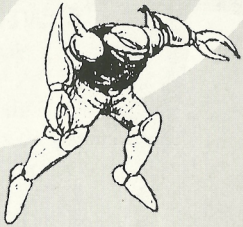
Row 1:
- ▶ Optional weapon(s) with the number of pellets available
- ▶ When Punch Weapon is only available, the indicator will show BATMAN in blue
- ▶ Press START Button to switch weapons
- ▶ Optional Weapons cannot be used without pellets

Row 2: BATMAN'S Power Life is in 8 increments

BATMAN'S POWER LIFE

BATMAN'S Power Life is shown on the lower row of the gameplay indicator. He has 3 Power Lives. Each Power Life has eight increments. One increment is lost each time BATMAN is injured. When all eight increments are lost, BATMAN loses one of his 3 Power Lives. Number of lives available and score can be seen by pressing the Pause Button.

BATMAN, THE JOKER and all characters, phrases and indicia are Trademarks of DC Comics Inc. © 1989.
All Rights Reserved.



SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

BATMAN™

MERCI

Merci beaucoup d'avoir acheté la cartouche de jeu "BATMAN™" de SUNSOFT. Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction avant de commencer à jouer. Ceci vous permettra de mieux utiliser le jeu et d'en profiter davantage. Placez cette notice dans un endroit sûr.

PRECAUTIONS

Veillez à mettre l'unité hors tension avant d'introduire ou de retirer la cartouche de jeu.
Cette cartouche est un appareil de précision. Evitez de la soumettre à des températures extrêmes, ne la laissez pas tomber, évitez-lui les chocs et n'essayez pas de la démonter. Ne touchez pas aux bornes. Conservez-les à l'abri de la poussière et de l'humidité qui pourraient endommager l'appareil.

TABLE DES MATIERES

Scénario du jeu 20
Liste des objectifs 21
Utilisation de la manette 22
Démonstrations inter-niveaux 23
Niveaux 1-5 24-26
Ennemis . . . . . 27 & 28
Chefs ennemis . . . . . 29 & 30
Armes 31
Accessoires de Bat 32
Mouvements de Batman 33
Affichage à l'écran 34
Vies de Batman 35
Résultats 19

SCENARIO DU JEU

Les habitants de GOTHAM CITY™ sont très occupés par la préparation du Festival du Bicentenaire. Hélas, il n'y a pas grand chose à célébrer. Le crime et la violence font rage dans la ville.

Il n'y a qu'un seul homme qui peut délivrer la ville des griffes abominables du JOKER™ : c'est BATMAN™ !
Avec votre aide le Croisé à la Cape (CAPED CRUSADER™) peut vaincre le JOKER et sauver tous les braves gens de GOTHAM CITY.
BATMAN est équipé d'armes spéciales et sa force est acrobatique.
Il doit détruire 15 types différents d'ennemis et leurs 5 Chefs tout en traversant 5 niveaux.

Finalement BATMAN affronte LE JOKER dans un combat singulier!
Mais qui va l'emporter? Tout cela dépend de vous!

LISTE DES OBJECTIFS

Niveau 1: GOTHAM CITY
- ▶ Dans la rue principale
- ▶ Gratte-ciel
- ▶ Devant la Mairie
- ▶ Vaincre Killer Moth

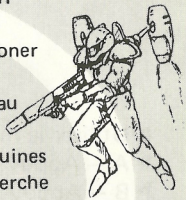
Démonstration inter-niveau

Niveau 2: Usine de produits chimiques AXIS
- ▶ Etage des déchets liquides
- ▶ Etage des installations électriques
- ▶ Etage du tapis roulant
- ▶ Poste de commandement
- ▶ Destruction du Système d'Intelligence des Machines

Démonstration inter-niveau

Niveau 3: Conduit souterrain
- ▶ Conduit souterrain I
- ▶ Conduit souterrain II
- ▶ Caverne souterraine
- ▶ Vaincre Electrocutioner

Démonstration inter-niveau

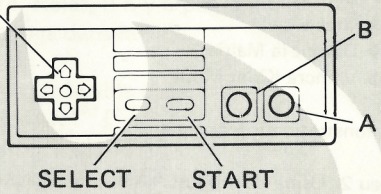


Niveau 4: Laboratoire en ruines
- ▶ Laboratoire de recherche
- ▶ Réserve
- ▶ Usine de traitement thermique
- ▶ Destruction de Dual-Container Alarm

Démonstration inter-niveau

Niveau 5: Cathédrale
- ▶ Escalier
- ▶ Beffroi
- ▶ Vaincre Firebug
- ▶ Champ de la bataille finale entre BATMAN et LE JOKER

UTILISATION DE LA MANETTE



- ▶ Utiliser la manette 1 seulement
- ▶ A – Appuyer sur A pour sauter
- ▶ B – Appuyer sur B pour attaquer/tirer
- ▶ Start – Appuyer sur Start pour choisir votre arme préférée (mais seulement quand des armes optionnelles sont disponibles)
- ▶ Select – Appuyer sur Select pour faire une pause et indiquer les points marqués dans l'angle supérieur gauche de l'écran.
- ▶ Manette multidirectionnelle
  1. Appuyer de côté pour faire bouger BATMAN à gauche ou à droite
  2. Appuyer vers le bas pour faire agenouiller BATMAN
  3. Appuyer vers le haut ne provoque pas de mouvement

DEMONSTRATIONS INTER-NIVEAUX

Des démonstrations d'initiation ont lieu avant chacun des cinq niveaux. Elles ont pour but de vous familiariser avec le niveau auquel vous aller accéder.

NIVEAU 1
GOTHAM CITY

BATMAN commence son aventure à GOTHAN CITY. Pendant son enquête sur le scandale du gaz toxique "DDID", BATMAN se déplace dans la rue principale: elle est déserte et sans éclairage. Dans le secteur suivant, il trouve un centre commercial et des gratte-ciel. Il n'y a aucun signe de vie, seulement les carcasses d'acier des immeubles et l'armature d'acier d'une autoroute. Enfin BATMAN arrive à la Mairie, située en plein coeur de GOTHAM CITY, là où il doit battre Killer Moth, le chef ennemi, pour accéder au Niveau 2.

NIVEAU 2
L'USINE DE PRODUITS CHIMIQUES AXIS

Cachette du JOKER, l'usine de produits chimiques AXIS est le prochain challenge de BATMAN. Là, il lui faut traverser un étage de déchets liquides, atelier de traitement de déchets de produits chimiques; l'étage des Installations électriques, équipé de tous les tableaux électriques alimentant l'ensemble de l'usine; l'étage du tapis roulant servant au raffinement de produits chimiques; et enfin, détruire Nerve Center, le chef du niveau 2.
Dans cette zone, BATMAN doit déjouer des dispositifs de sécurité et détruire tout le SYSTEME D'INTELLIGENCE DES MACHINES.

NIVEAU 3

CONDUIT SOUTERRAIN

Bien qu'ayant réussi à détruire l'usine des produits chimiques, BATMAN est pris dans un piège et tombe dans un conduit souterrain. Les conduits souterrains I et II forment un ensemble d'égouts desservant tout GOTHAM CITY. BATMAN doit y trouver une sortie secrète, la caverne souterraine.
L'eau qui passe dans ces conduits alimente une station hydroélectrique dans la caverne. Quand BATMAN trouve la sortie, il doit vaincre Electrocutioner qui l'attend, avant de passer au niveau 4.

NIVEAU 4

LE LABORATOIRE EN RUINES

Le Laboratoire en ruines, l'autre cachette du JOKER, est un laboratoire désert et contaminé. En pénétrant dans le laboratoire de recherche, BATMAN découvre un ensemble de formes de vies futuristes, créées par des manipulations génétiques.

NIVEAU 4
LE LABORATOIRE EN RUINES

L'endroit suivant où BATMAN effectue des recherches est la réserve, un entrepôt pratiquement vide contenant simplement du matériel de recherche et de laboratoire, des gaines de courant et des moteurs. Finalement, BATMAN arrive à l'usine de traitement thermique où une flamme terriblement chaude sert à traiter les déchets. Le Croisé à la Cape (CAPED CRUSADER) peut maintenant détruire le Chef Dual-Container Alarm et parvenir à sa destination finale.

NIVEAU 5
CATHEDRALE

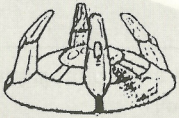
L'émetteur secret conduit BATMAN vers son plus grand défi — la Cathédrale.
Après avoir gravi l'étroit et sombre escalier du beffroi, BATMAN est attaqué par Firebug (Le Pyromane), Chef du niveau 5 et fidèle garde du corps du JOKER. Ayant èliminé Firebug, il est accueilli par LE JOKER en personne, et livre sa dernière bataille.

ENNEMIS

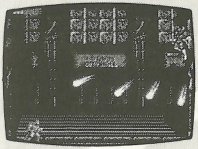
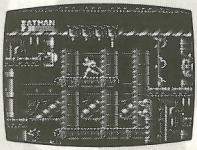
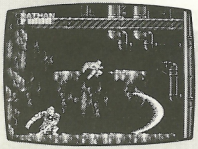
	Niveau	Rôle
Shakedown	1 & 2	Se lance contre BATMAN
Heatwave	1-5	Utilise un lance-flammes
K.G. Beast	1	Attaque à l'épée et avec des "Shuriken"
Enforcer	1	Vole avec un moteur-fusée et attaque à la mitrailleuse
Deadshot	1 & 2	Reste assis et tire sur BATMAN
Nightslayer	2 & 4	Se déplace lentement, mais sa griffe est acérée
Maxiezeus	4	Se rue sur BATMAN
Jader	3 & 4	JOKER a fabriqué cette arme biologique pour sauter sur BATMAN

ENNEMIS

	Niveau	Rôle
Mobile Home Mine	1-4	Mine mobile
Mobile Tracker	1-5	Poursuit de plus en plus vite l'intrus
Javelin	2 & 5	Attaque avec une longue lance
Drop Claw	2-5	Accroché au plafond, il lance des bombes
Rail Runner	4	Bouge de gauche à droite sur un rail et attaque
EEV	3 & 5	Tire comme un canon
Gluk	2	Ce déchet industriel est un sous-produit du gaz toxique "DDID"

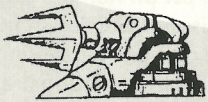


CHEFS ENNEMIS

Niveau	Chef	Rôle
1 	Killer Moth	LE JOKER a payé ce tueur pour attaquer BATMAN en lançant des boules de feu.
2 	Machine Intelligence	3 objectifs: 1. Commande de courant électrique — une fois détruite, le mouvement s'arrête et BATMAN peut se déplacer librement sur le pilier qui autrement bouge. 2. Un canon 3. Le Centre Nerveux est réveillé après la conquête des deux premiers objectifs.
3 	Electrocutioner	Ce Chef est un homme électrique, le plus puissant guerrier au monde; il est capable de transmettre un rayon mortel "Agresseur Lunaire" (10 méga-giga volts) à partir de son bras.

CHEFS ENNEMIS

Niveau	Chef	Rôle
4	Dual-Container Alarm	Ce Chef commande des véhicules à double conteneur capables de stopper tout intrus. En cas d'urgence, il est programmé pour déclencher des bombes incendiaires.
5	Firebug	Le garde du corps en qui LE JOKER a le plus confiance a des raisons personnelles de se venger de BATMAN. Ce dernier a vaincu son frère, aussi Firebug ne reculera devant rien pour tuer BATMAN. Il peut émettre des boules de feu chauffées à 600 millions de degrés centigrades qui désintégreront tout ce qu'elles frappent. A part LE JOKER, c'est véritablement le plus puissant adversaire de BATMAN.



ARMES DE BATMAN

BATMAN dispose de son fameux coup de poing en toutes circonstances. Armes optionnelles à gagner.

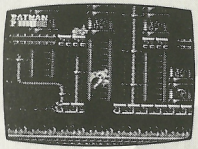
	Fusil à Harpon	Pour tirer de petites flêches acérées sur les ennemis
	Batarang	Utilisé comme un boomerang, il est conçu pour être lancé contre l'ennemi et pour revenir à BATMAN
	Dirk	Pour tirer dans trois directions différentes, pour battre des ennemis dispersés sur une vaste zone

ACCESSOIRES DE BAT

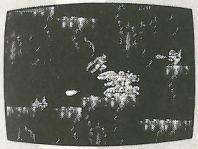
Le joueur peut gagner chacun des trois accessoires suivants seulement après avoir vaincu un ennemi donné.

B	Bonus	Ajoute des points supplémentaires au résultat
	Fléchette	Chaque fléchette donne 10 fléchettes supplémentaires quand un certain ennemi a été battu — 1. Cette fléchette est la source offensive habituelle de BATMAN pour ses trois armes optionnelles. 2. Si BATMAN n'a pas cet accessoire, il ne peut pas utiliser ses armes. 3. La consommation de fléchettes varie en fonction de l'arme optionnelle utilisée par le joueur.
	Coeur	Cet accessoire peut régénérer un degré du potentiel de vies de BATMAN (voir la jauge de Potentiel de Vies dans "Potentiel de Vies" de BATMAN)

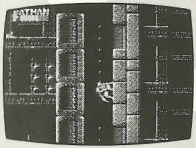
MOUVEMENTS DE BATMAN



Saut normal — Appuyer sur le bouton "A"



Saut BATMAN — Appuyer sur le bouton "A" et le maintenir enfoncé



Saut du mur — Un saut spécialement haut! Appuyer sur le bouton "A" quand BATMAN est au milieu d'un saut normal et se trouve en contact avec un mur

AFFICHAGE A L'ECRAN

1. Un indicateur de déroulement de jeu est disposé sur deux lignes dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

2. Cet indicateur montre:

Ligne 1:
- ▶ Arme(s) optionnelle(s) et nombre de fléchettes disponibles
- ▶ Quand seul le coup de poing est disponible, l'indicateur présente BATMAN en bleu
- ▶ Appuyer sur START pour échanger les armes
- ▶ Les armes optionnelles ne peuvent pas être utilisées sans fléchettes

Ligne 2: Potentiel de vies de BATMAN en huit degrés

POTENTIEL DE VIES DE BATMAN

Le potentiel de vies de BATMAN apparaît sur la ligne inférieure de l'indicateur de déroulement de jeu. Il peut vivre 3 fois.
Chaque Vie comporte 8 degrés. Un degré est perdu chaque fois que BATMAN est blessé. Quand les huit degrés ont été perdus, BATMAN perd une de ses vies. Le nombre de vies disponibles et le nombre de points peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton Pause.

BATMAN, LE JOKER et tous les personnages, phrases et signes sont les marques commerciales de DC Comics Inc © 1989
Tous droits réservés.

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

BATMAN™

BEDANKT

Bedankt . . . dat je "BATMAN" van SUNSOFT hebt gekocht.
Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

WAARSCHUWING

Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

INHOUD

	Pagina
Het Verhaal	38
Wat is je werkterrein	39
De Controller	40
Korte Demonstratie	41
Gebied 1-5	42-44
Vijanden	45-46
Bazen	47-48
Wapens	49
Bat voorwerpen	50
Batman's bewegingen	51
Scherm gegevens	52
Batman's kracht	53
Scores	37

HET VERHAAL

De inwoners van GOTHAM CITY plannen een groot feest voor het 200 jarig bestaan van de stad, maar er is niet zoveel te vieren. De misdaad beheerst de stad.

Er is maar 1 man die de stad kan redden van de JOKER en dat is – BATMAN!

Met jouw hulp kan de gemaskerde held de JOKER verslaan en de mensen van GOTHAM CITY redden. BATMAN heeft speciale wapens en is erg lenig en sterk. Hij moet in de 5 gebieden 15 verschillende vijanden en 5 vijandelijke bazen verslaan.

Aan het eind ontmoet BATMAN de JOKER. Wie zal winnen? Het lot ligt in jouw handen!

WAT IS JE WERKTERREIN

Gebied 1: GOTHAM CITY
- ▶ Hoofdstraat
- ▶ Wolkenkrabbers
- ▶ Voor het gemeentehuis
- ▶ Versla de Killer Mug

Korte demonstratie

Gebied 2: AXIS Chemische Fabriek
- ▶ Chemisch afval gebied
- ▶ Stroomkamer
- ▶ De Lopende Band
- ▶ Computerruimte
- ▶ Versla het Machine Intelligentie Systeem

Korte demonstratie

Gebied 3: Onder de Grond
- ▶ Onder de Grond I
- ▶ Onder de Grond II
- ▶ Ondergrondse grot
- ▶ Versla de Electrocutioner

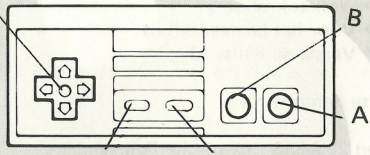
Korte demonstratie

Gebied 4: Ruines van Laboratoria
- ▶ Onderzoek Laboratorium
- ▶ Opslag Ruimte
- ▶ Hitte Onderzoekskamer
- ▶ Versla het Dual-Container Alarm

Korte demonstratie

Gebied 5: Kathedraal
- ▶ Trappenhuis
- ▶ Klokgedeelte
- ▶ Versla Firebug
- ▶ Laatste slagveld ven de JOKER en BATMAN

DE CONTROLLER



- Gebruik alleen controller 1
- A – Springen
- B – Aanvallen/schieten
- Start – Kies hiermee een wapen of voorwerp (Alleen als je het wapen hebt)
- Select – Pauzeknop en je ziet de score in de linker bovenhoek van het scherm
- Vierpuntsdruktoets
  1. Stuur BATMAN naar LINKS of RECHTS
  2. Druk op OMLAAG om BATMAN te laten knielen
  3. OMHOOG heeft geen functie

KORTE DEMONSTRATIE

Aan het begin van elk gebied zie je eerst een kort overzicht van wat je te wachten staat. Kijk en let goed op!

GEBIED 1
GOTHAM CITY

BATMAN begint zijn avontuur in GOTHAM CITY. Hij onderzoekt het "DDID" Zenuwgas schandaal en loopt door de donkere, verlaten hoofdstraat.
In het tweede gedeelte is hij bij een winkelcentrum en hoge wolkenkrabbers. Er is geen teken van leven, alleen de grijze schaduwen van de grote gebouwen.
Uiteindelijk bereikt BATMAN het Gemeentehuis in het centrum van GOTHAM CITY, waar hij de baas, Killer Mug, moet verslaan om door te gaan naar Gebied 2.

GEBIED 2
AXIS CHEMISCHE FABRIEK

BATMAN gaat nu naar de JOKER'S schuilplaats, de AXIS Chemische Fabriek. Hier moet hij langs de Chemisch Afval Ruimte, waar dat gevaarlijke goed gemaakt wordt.
Langs de Stroomkamer, waar de grote stoppenkasten zich bevinden. Daarna langs de Lopende Band afdeling, waar de produkten verbeterd worden en als laatste langs de computerruimte, waar de Baas is. In dit gebied moet BATMAN alle vallen ontwijken en het MACHINE INTELLIGENTIE SYSTEEM verslaan.

GEBIED 3
ONDER DE GROND

Hoewel BATMAN de fabriek succesvol heeft vernietigd, is hij toch in een val gestapt. Hij is onder de grond beland, in de riolen van GOTHAM CITY. Hier moet hij de uitgang vinden, de ondergrondse grot. Het stromende water geeft de energie voor de Baas van de grot. Als BATMAN de grot heeft gevonden, moet hij de Electrocutioner verslaan om naar Gebied 4 te komen.

GEBIED 4
RUINEN VAN DE LABORATORIA

De JOKER'S andere schuilplaats. Een verlaten, besmet oud Laboratorium. Als BATMAN de Onderzoekskamers binnen komt, ziet hij vreemde schepselen, gemaakt door Genetische Manipulatie.

GEBIED 4
RUINES VAN LABORATORIA

De volgende ruimte is de Opslag Ruimte, een grote, bijna lege hal met een hoop gereedschap en voorwerpen, energie tanken en motoren. Als laatste komt BATMAN in de Hitte Onderzoekskamer, waar een hete oven chemisch afval maakt. De gemaskerde held moet nu vechten tegen de Dual-Container Alarm Baas voor hij naar de laatste ronde gaat.

GEBIED 5
KATHEDRAAL

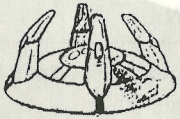
Een geheime zender leidt BATMAN naar zijn grootste uitdaging in de Kathedraal. Na een nauwe, donkere trap beklommen te hebben komt BATMAN in het Klokgedeelte, waar hij moet vechten tegen Firebug, de Baas van gebied 5. Als hij Firebug verslagen heeft, begint het gevecht tegen zijn grootste vijand, de JOKER! hij vreemde schepselen, gemaakt door Genetische Manipulatie.

VIJANDEN

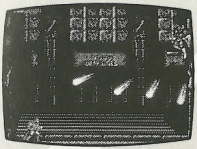
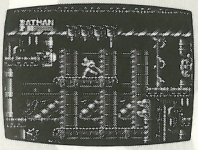
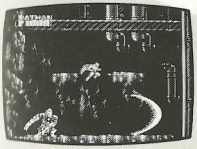
	Gebied	Aanval
Shakedown	1 & 2	Rent naar BATMAN
Heatwave	1-5	Schiet geweer
K. G. Beast	1	Valt aan met zwaard en shuriken
The Enforcer	1	Vliegt met raket-pak en valt aan met machine geweer
Deadshot	1 & 2	Zit te wachten en schiet op BATMAN
Nightslayer	2 & 4	Hij is traag, maar vlijmscherp
Maxiezeus	4	Hij rent naar BATMAN
Jader	3 & 4	JOKER maakte dit biologische wapen om BATMAN te bespringen

VIJANDEN

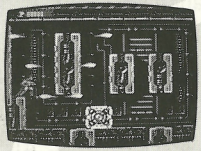
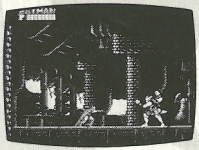
	Gebied	Aanval
Mobile Home Mine	1-4	Bewegende mijn
Mobile Tracker	1-5	Komt hard op elke voorbijganger af
Javelin	2 & 5	Valt aan met lange speer
Drop Claw	2-5	Kleeft tegen het plafond en gooit bommen
Rail Runner	4	Beweegt van links naar rechts over een rail en valt aan.
EEV	3 & 5	Schiet zoals een kanon
Gluk	2	Dit chemisch afval is een bijprodukt van "DDID" zenuw gas

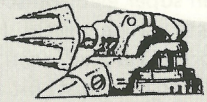


BAZEN

Gebied	Baas	Aanval
1 	Killer Mug	Huurmoordenaar van de JOKER die BATMAN met vuurballen bestookt.
2 	Machine Intelligentie	3 Doelen: 1. Electronisch beheerscentrum – Als BATMAN hem vernietigt, kan hij vrij rondlopen zonder dat hij geraakt wordt door de draaiende pilaar. 2. Een kanon. 3. Het zenuwcentrum wordt ingeschakeld als de eerste 2 doelen zijn vernietigd.
3 	De Electrocutioner	Dit is een super electronische strijder, de sterkste van de wereld. Hij schiet een "Moon Attacker" (een 10 Mega-Giga volt stroomstoot) uit zijn arm.

BAZEN

Gebied	Baas	Aanval
4 	Dual Container Alarm	Deze baas beheerst de Dual-Container voertuigen die iedereen tegen kunnen houden. In een noodsituatie kan hij vuurbommen af laten gaan.
5 	Firebug	De trouwe lijfwacht van de JOKER die wraak wil nemen op BATMAN. BATMAN heeft namelijk zijn broer verslagen, dus Firebug gaat door tot het uiterste. Hij kan 600 miljoen graden vuurballen schieten die alles veranderen in kleine atoompjes. Behalve de JOKER is hij de sterkste tegenstander die BATMAN ooit gekend heeft.



BATWAPENS

BATMAN kan altijd slaan. Extra wapens kan hij veroveren.

Speer Geweer	Schiet een puntige speer naar de vijand.

Batarang	Een soort boemerang die BATMAN naar zijn vijand kan gooien en die dan weer terugkeert naar BATMAN.

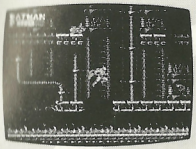
Dirk	Schiet drie verschillende richtingen op om alle vijanden in zijn bereik te verslaan.

BAT-VOORWERPEN

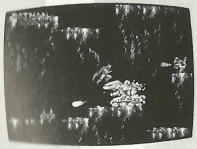
Je kunt deze voorwerpen veroveren als je bepaalde vijanden weet te verslaan.

	Bonus Voorwerp	Je krijgt bonus punten bij je score.
	Munitie Voorwerp	Je krijgt 10 munitie punten als je bepaalde vijanden verslaat – 1. Deze punten vormen munitie voor BATMAN'S drie wapens. 2. Zonder punten kan BATMAN de wapens niet gebruiken. 3. Hoeveel punten een wapen gebruikt, hangt af van het soort wapen dat je gebruikt.
	Hart Voorwerp	Je krijgt 1 punt op BATMAN'S Kracht Meter erbij (zie "Kracht Meter")bij BATMAN'S kracht.

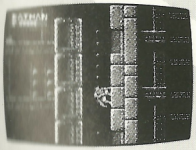
BATMAN'S BEWEGINGEN



Normale Sprong — Druk op de A knop



BATMAN Sprong — Houdt de A knop ingedrukt



Muur Sprong — Een speciale hoge sprong! Druk op de A knop als BATMAN in een normale sprong is en de muur raakt

SCHERM GEGEVENS

1. In de linker bovenhoek van het scherm zie je de spelgegevens.

2. Deze gegevens zijn:

Rij 1:
- ▶ Extra wapens met hoeveelheid munitie
- ▶ Als je alleen kunt slaan, staat hier een blauwe BATMAN
- ▶ Druk op START om van wapen te wisselen
- ▶ Je kunt de extra wapens niet gebruiken als je geen munitie hebt

Rij 2: BATMAN'S Kracht Meter in 8 eenheden

BATMAN'S KRACHT

In de onderste rij boven in beeld zie je BATMAN'S overgebleven kracht. Hij heeft drie levens. Elk leven heeft 8 Krachteenheden. Elke keer als BATMAN gewond raakt, verlies je een eenheid. Als je alle 8 eenheden verloren hebt, is BATMAN een leven kwijt. Je kunt het aantal levens en de score zien als je op de Pauze toets drukt.

BATMAN, de JOKER en alle figuren, zinnen en verwijzingen zijn handelsmerken van DC Comics Inc. © 1989.
Alle rechten voorbehouden.

SUNSOFT® for the Nintendo Entertainment System™

Watch for the best arcade titles from the best new name in home entertainment software.

SUNSOFT.

SUNSOFT®
SUN ELECTRONICS CORPORATION
250. ASAHI. KOCHINO-CHO. KONAN-CITY. AICHI. 483. JAPAN.
PHONE: (0587) 55-2201
FAX: (0587) 55-3851

Sunsoft® is a registered trademark of SUN ELECTRONICS CORPORATION TM & © DC Comics.Inc. 1989. Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo. 1989 SUN ELECTRONICS CORPORATION

Printed in Japan
Imprime au japon